

# O BRINCAR COMO MEDIADOR DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

BIZON, Adriana Cripa<sup>1</sup>  
CAZARIN, Raquel Nunes<sup>2</sup>  
REBELATO, Adriana Romancini<sup>3</sup>  
SILVA, Gisele Cristina Celtron da<sup>4</sup>

## RESUMO

Este artigo incentiva o brincar como prática pedagógica, desde a educação infantil, buscando um trabalho lúdico para o desenvolvimento das crianças e conseqüentemente seu processo de aprendizagem. Este trabalho é baseado em bibliografias sobre a temática, buscando suporte teórico metodológico. Tem como objetivo principal a contribuição para que os educadores tenham uma proposta de trabalho fundamentada nos valores, e que o brincar possa contribuir para o processo de alfabetização nas séries iniciais. Através da brincadeira o aluno pode manifestar a curiosidade, desenvolver o pensamento crítico e habilidades de observação, além de desenvolver uma compreensão mais profunda das especificidades propostas pelo professor, conectando teoria e prática, bem como aplicar conhecimentos em situações do dia a dia. O educador deve mediar essa descoberta, almejando o desenvolvimento da criança articulando esse processo, apresentando maneiras de convívio que permitam o exercício da cidadania e o desenvolvimento do ser humano.

**Palavras-chave:** brincar; desenvolvimento; aprendizagem; mediação.

## ABSTRACT

*This article encourages playing as a pedagogical practice, starting from early childhood education, seeking playful work for the development of children and consequently their learning process. This work is based on bibliographies on the subject, seeking theoretical and methodological support. Its main objective is to help educators have a work proposal based on values, and that playing can contribute to the literacy process in the initial grades. Through play, the student can express curiosity, develop critical thinking and observation skills, in addition to developing a deeper understanding of the specificities proposed by the teacher, connecting theory*

*and practice, as well as applying knowledge in everyday situations. The educator must mediate this discovery, aiming for the child's development by articulating this process, presenting ways of coexistence that allow the exercise of citizenship and the development of the human being.*

**Keywords:** *playing; development; learning; mediation.*

---

<sup>1</sup> - professor de educação básica I, Prefeitura Municipal de Araras. acbizon@yahoo.com.br  
<sup>2</sup> - professor de educação básica I, Prefeitura Municipal de Araras. kel.nunes@hotmail.com  
<sup>3</sup> - professor de educação básica I, Prefeitura Municipal de Araras. direbelato@gmail.com  
<sup>4</sup> - professor de educação básica I, Prefeitura Municipal de Araras. gi\_celtron@hotmail.com

## INTRODUÇÃO

O ambiente escolar é um espaço dinâmico, onde o diálogo e as interações favorecem o aprendizado, quando as crianças se sentem à vontade para trocar ideias, eles se tornam participantes ativos no processo de ensino-aprendizagem, são os protagonistas do processo.

Uma das atribuições do professor é trabalhar e preparar as crianças de acordo com seu desenvolvimento, respeitando o ritmo e necessidade de cada ser humano, quando se refere a educação infantil, articula-se usar o recurso das brincadeiras em prol de uma aprendizagem de maneira prática e coerente ao dia a dia escolar, as propostas devem ser dinâmicas e atraentes e, para isso o desenvolvimento do universo lúdico vem acrescentar na hora do aprender.

O objetivo deste trabalho é apresentar possibilidades de se trabalhar com as mais diversas propostas de brincadeiras, buscando ampliar a compreensão de mundo que os alunos possuem, o professor pode apresentar experimentos práticos, realizar atividades que permitam aos alunos observarem e formular hipóteses, a partir das brincadeiras, almejando o estímulo da aprendizagem em uma possível compreensão de mundo.

Ao planejar uma aula com brincadeiras o professor deve-se ter em mente que que a ação pedagógica mais adequada e assertiva deve ser aquela que contemple, de forma articulada e simultânea a troca de informações, o ensinar e aprender. Para se ter sucesso o professor deve planejar suas aulas definindo os objetivos que pretende alcançar com um estudo dirigido, selecionando autores adequados às crianças, os objetivos da proposta é proporcionar outras fontes de informações para despertar o interesse dos educandos.

Muitos autores realizam estudos voltados ao ensino através do brincar no processo de alfabetização, estudos com a temática das brincadeiras, o que permite um levantamento bibliográfico sólido. Para a desenvolvimento deste trabalho, foram elencados vários autores, entre eles Nicolielo *et al* (2019), que ressalta que o brincar é fundamental para o desenvolvimento integral da criança, promovendo a curiosidade, o raciocínio crítico e a observação do mundo ao redor. Iniciar esse processo de forma lúdica com a alfabetização possibilita que o ensino aprendizagem

seja inserido desde a educação infantil. O brincar promove o desenvolvimento de habilidades, competências e conhecimentos, referindo-se à educação não se pode desamparar as partes envolvidas, ao contrário, é preciso unir as forças buscando o bem comum.

O jogo é visto como recreação, desde a antiguidade greco-romana, aparece como relaxamento necessário à atividade que exigem esforço físico, intelectual e escolar (...). Por logo tempo, o jogo infantil fica limitado à recreação. (...) Durante a idade Média, o jogo foi considerado “não sério”, por sua associação ao jogo de azar, bastante divulgada na época (KISHIMOTO, 2007).

Baseando-se em Pillar (1996) destaca em seus estudos que na verdade é preciso existir uma relação de confiança entre os envolvidos no processo educacional, sendo imprescindível uma mediação de tranquilidade e confiança, entre o professor e as crianças.

De acordo com Pillar (1996), é preciso uma troca com a equipe escolar, para que eles conheçam os objetivos e se comprometam com a proposta que é apresentada aos alunos. Ao comprometer a equipe, ao alinhamento de expectativas e ao fortalecimento do trabalho colaborativo, a implementação será mais eficaz e a proposta terá maior impacto no desenvolvimento das crianças.

Segundo Piaget (1973), o conhecimento é uma das manifestações simbólicas da criança, sendo uma das maneiras de atribuição de significação aos objetos e fatos do mundo, é o resultado da interação entre sujeito e objeto.

De acordo com Kishimoto (2007), quando uma brincadeira é selecionada pela criança, ela pode naturalmente proporcionar o prazer ou desprazer e com isso trazer várias formas de conhecimento e poder interagir com o mundo, ao passo que quando essa brincadeira é direcionada pelo professor, com a intenção de construir seu conhecimento e compreender o mundo em que está inserida. Tem uma grande mudança, pois existe um objetivo explícito onde o mesmo pretende alcançar seu objetivo, com a suposta brincadeira.

Fundamentando-se em Kishimoto (2007), destaca-se a questão que o jogo atribui na aprendizagem da criança, o jogo tem suas significações, quando se atribui regras permite diferenciar cada jogo, a ludicidade, ou seja, quando a criança joga,

está executando as regras do jogo e, dessa maneira a criança está desenvolvendo seu potencial através do jogo que não deixa de ser uma atividade.

O brincar colabora com o campo educacional por meio de aprendizagem na educação infantil, segundo Kishimoto (2007) a brincadeira é uma prática onde a criança desempenha e concretiza as regras do jogo, executando a ação lúdica. Dizendo que o lúdico é uma ação, assim, o brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança, ajudando a melhorar seu desenvolvimento educacional.

Compreende-se que a sociedade deposita expectativas em relação à escola, espera que unidade escolar posicione as crianças ao universo do conhecimento, que as ensinem em um lugar adequado, proporcionando uma convivência de qualidade, capaz de colaborar no desenvolvimento físico, emocional e cognitivo.

A atribuição da escola vai além de garantir um bom desempenho educacional, refere-se a criar um ambiente que favoreça o desenvolvimento físico, emocional e cognitivo de forma integrada. Sendo assim, os alunos não apenas aprendem conteúdos, mas também desenvolvem-se como indivíduos, preparando-os para enfrentar os desafios da vida com equilíbrio e competência. O trabalho participativo entre toda a equipe escolar e a família é essencial para alcançar essa proposta de formação integral, a escola precisa da presença da família.

O educador deve preservar e ter um bom relacionamento com as famílias e com a comunidade escolar, suas aulas devem ser embasadas em reflexões e atuações éticas, para que os todos confiem que as atitudes do educador sejam as mais corretas, é necessário fazer com que os envolvidos no processo saibam dos valores nos quais se fundamentam as decisões e atitudes adotadas dentro da escola. Cabe ao educador diferenciar os “enigmas”, os planos, medos e seus anseios, é necessário entender as características e particularidades que direcionam o caminho daquela família, informações estas que cooperam para tomada de deliberações e atitudes em relação aos alunos.

Espera-se com esse trabalho contribuir na busca de uma escola adequada ao ensinar e unir valores de todos; alunos, pais, funcionários, professores, coordenadores e direção.

## CAPÍTULO 1. O UNIVERSO ESCOLAR CONSTRUÍDO ATRAVÉS DO BRINCAR

Baseando-se na terminologia da palavra educar no dicionário, para Ferreira (2000), pela sua etimologia (edurece), significa conduzir a partir de, já para Feldmann (2009), educar é auxiliar a ser, permitir que se seja, e tanto a família quanto a escola devem considerar a melhor maneira de contribuir com a formação das nossas crianças.

De acordo com Macedo *et al* (2000), atribui-se ao educador ponderar as características cognitivas do aluno, escolhendo os conteúdos mais adequado a turma, desenvolvendo atividades e exercícios que sejam atrativos, respeitando cada faixa etária, os autores acrescentam ainda que é imprescindível conhecer as características fundamentais do desenvolvimento da criança com a qual se trabalha, o que resulta no bom desempenho nas aulas, o brincar possibilita a capacidade de pensar, aprender e resolver problemas, os alunos que desenvolvem habilidades cognitivas sólidas tendem a se sair melhor nas propostas escolares posteriores e conseqüentemente na vida.

Segundo Macedo *et al* (2000), com as atitudes mencionadas acima será possível sugerir atividades ou situações problemas em que a criança solucione as questões por si mesma, incorporando os novos conhecimentos aos anteriormente adquiridos de maneira a promover uma situação de equilíbrio e aprendizagem.

Entende-se analisando Macedo *et al* (2000), que o espaço escolar surge para ajudar as crianças a acreditarem que são capazes, incentivá-las a desenvolver valores como colaboração, respeito, integridade, solidariedade, amor-próprio, auto-aceitação, autoconhecimento, a enfrentar as verdades sobre si mesmas, aprendem a realizar as atividades se estão se sentindo seguras, muitas vezes atitudes se tornam possíveis através do universo lúdico.

O brincar desenvolve a confiança, a capacidade de entender o mundo e conseqüentemente traz uma visão crítica e questionadora, estabelecendo expectativas através das atividades, acreditando que ela será vencedora, confiança dará a criança a certeza de que poderá lidar com as situações da aprendizagem, e entender que são as fases.

Fundamentando-se em Cox (2007), através das brincadeiras que são indispensáveis para o desenvolvimento da criança, inferindo em seu modo de se

expressar, o educador deve orientar e direcionar o trabalho, p brincar é a expressão do fazer e por meio das habilidades adquiridas com o tempo a criança vai aprendendo, ela é possível de transformações.

Segundo Piaget (1948), o diálogo entre os envolvidos no processo de aprendizagem deve ser capaz de construir coletivamente uma analogia, de forma que cada um tenha o seu momento de fala e troca de conhecimento.

Piaget (1948), em suas análises fez algumas exposições:

Esta fase onde as crianças começam a estruturar-se e aprender a conviver com as mudanças nos movimentos, nomes de objetos, histórias e seres humanos começam a ganhar vida. Surge muita variedade, com as diversidades, com os conflitos e paradoxos e todos os dilemas consequentes, nem sempre todos os alunos estão no mesmo desenvolvimento psíquico, necessita-se, portanto, de novas abordagens e sobretudo de muita percepção, intuição e flexibilidade, a começar pelo professor, peça fundamental no processo de ensino aprendizagem. (PIAGET, 1948, p.22).

Compreende-se que nessa fase da escolarização quando refere-se ao brincar como prática pedagógica não há o certo e errado, o que acontece é o menos ou mais criativo, é indispensável ver o que se acredita como resposta para apurada ação produzida. É preciso fazer questionamentos capazes de levar as crianças a pensarem, é indispensável que o educador realize uma pesquisa de conhecimentos prévios, e no seguimento a apresentação dos assuntos a serem trabalhados, bem com os objetivos a serem adquiridos.

Diante dessa circunstância, é preciso estabelecer um clima coeso ao desenvolver o processo das aulas com brincadeiras para que os alunos busquem no contexto a necessidade de conhecerem dispositivos facilitadores para identificar as perspectivas de se viver em comunidade. O professor tem que contribuir para que o aluno tenha repertório, e diversificar as estratégias de ensino, fazer uso de metodologias variadas, como atividades práticas, experimentos, jogos e discussão em grupo, para atender a diferentes estilos de aprendizagem.

De acordo com Marcuschi (2010), as aulas precisam ser estruturadas com o foco no aluno, sendo que existe uma relevância com a realidade do mundo que os cercam, nunca desconsiderando o conhecimento prévio que os alunos carregam

consigo, mesmo que ainda estejam na educação infantil, é preciso aproximá-los da linguagem vivida e despertar o interesse dessas crianças para a alfabetização.

É necessário diversificar a forma de seduzir os alunos, desenvolvendo a capacidade de interação dos mesmos, com o intuito de apresentarem outras experiências, sobre aquelas já existentes, por exemplo, as mesmas propostas, mas com versões semelhantes que fazem o leitor lembrar-se do original.

## **CAPÍTULO 2. O BRINCAR COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA**

É fundamental fazer uso das brincadeiras para edificar uma escola para todos, cada criança na unidade escolar apresenta característica e qualidades peculiares. Os professores devem promover a valorização das características e qualidades únicas de cada um, ajudando assim a criar um ambiente onde todos se sintam respeitados e aceitos, inclusive respeitando o “tempo” de aprendizagem de cada um.

A proposta pedagógica envolvendo o brincar na educação infantil requer uma mudança de paradigmas por parte do educador, primeiro é necessário compreender como os alunos vão construindo seus conhecimentos mediados pela ação do professor, é esse educador que auxilia nessa construção partindo de um planejamento de suas aulas, não é o brincar por brincar.

Ao propor brincadeiras que favorecem a construção do conhecimento, o professor deve articular os requisitos prévios adquiridos com as práticas sociais e culturais, bem como seu conhecimento de mundo do ponto de vista cultural, científico, artístico, ambiental, tecnológico, etc.

Portanto, de acordo com Brasil (2018), a escuta e a observação devem ser condutas adotadas do fazer, garantindo que novas iniciativas, desejos, curiosidades possam proporcionar um conhecimento rico e variado a partir das brincadeiras.

O envolvimento de alunos, professores, responsáveis, gestores e funcionários no dia a dia da escola e nos diversos níveis do artifício pedagógico contribui de modo decisivo, para o enfrentamento das dificuldades e desafios vividos por todos os envolvidos no contexto, bem como a sociedade ao redor da escola.



Baseando-se na BNCC (2018), o brincar durante a educação infantil proporciona interação da criança com o seu cotidiano, proporcionando aprendizagem e potenciais para o seu desenvolvimento.

Além do mais, fundamentando-se nos PCN's (1997), a variedade de experiências culturais beneficia as aulas, proporcionando que as crianças se relacionem, esses experimentos devem fazer parte da vida dos alunos na grade curricular.

Para o educador, não basta mostrar uma brincadeira como algo concluído, é preciso mais, é necessário planejamento de como brincar, sempre questionando sobre possíveis conteúdos, o que essa proposta irá agregar em termos de valores, bem como, estruturar as práticas pedagógicas, almejando a aprendizagem, contribuir para o desenvolvimento das capacidades de dentro de perspectivas capazes de causarem reflexões e discussões entre as crianças.

As oportunidades aparecem das necessidades e das questões prováveis, atuais e futuras, e necessidades não atendidas podem prejudicar todo um trabalho. Não se pode frustrar seus anseios de realização pessoal, e assim o sucesso é natural.

O educador deve promover a ampliação de práticas pedagógicas na escola sugerindo excitar transformações significativas na organização curricular, nas relações entre professores, alunos e comunidade e na própria relação do educando com o saber aprender, deve oportunizar brincadeiras que façam os alunos experimentar algo diferente, sendo assim eles conseguem visualizar ir construindo conceitos teóricos, os alunos podem ir por exemplo em laboratórios, e mesmo que a escola não possua esse espaço, o pátio pode ser esse lugar, onde o brincar acontece.

O professor deve ser flexível e aberto a diferentes abordagens que favoreçam uma aprendizagem mais integrada e contextualizada, sem que estejam necessariamente dispostos sequencialmente, isso incentiva o trabalho interdisciplinar, abrangendo a escola como um todo, pois os conceitos são inseridos naturalmente.

De acordo com Veiga (2004), essas atividades favorecem a auto direção, e estimula, a formulação e resolução de problemas, a integração, a tomada de decisões e a comunicação interpessoal.

Fundamentando-se em Silva (2018) , o brincar é uma ferramenta pedagógica fundamental para a educação infantil, pois é uma atividade natural da infância que possibilita à criança aprender de maneira prazerosa e espontânea.

Para Silva (2018), o ato de brincar é um momento de comunicação e socialização entre professor e aluno, possibilitando que ela se descubra, explore o mundo, crie, imagine e interaja. Ao brincar, a criança desenvolve habilidades psicomotoras, sociais, físicas, afetivas, cognitivas e emocionais.

A brincadeira é um momento de aprendizagem que propicia à criança: Vivenciar papéis, exteriorizar a realidade, desenvolver conceitos, separar a realidade da fantasia (SILVA, 2018).

Outra possibilidade de diversificar as práticas pedagógicas é o trabalhar com os projetos dentro da sala de aula, proporcionando a uma flexibilização e a organização do currículo, rompendo com a linearidade e a fragmentação dos conteúdos, promovendo o desenvolvimento dos alunos e estimulando mudanças significativas na organização curricular, nas relações entre professores, alunos e comunidade e na própria relação do educando com o saber aprender (SILVA, 2018).

A busca em se trabalhar por caminhos diferenciados com as brincadeiras estimula o desenvolvimento interdisciplinar, pois as relações conceituais se dão naturalmente, já que posteriormente ao definirem a temática ou problema a serem desenvolvidos, professores e alunos passam a tratar mais proximamente os conhecimentos, articulando-os (SILVA, 2018).

De acordo com Veiga (2004), os projetos são ferramentas pedagógicas poderosas no processo educativo, pois possibilita diversas competências essenciais, ao trabalhar em projetos, os alunos têm a oportunidade de definir seus próprios objetivos e gerenciar seu tempo, desenvolvendo autonomia e responsabilidade, mesmo brincando eles vão adquirindo conhecimentos.

A proposta deste artigo almeja as diversidades e as semelhanças de cada disciplina que vão sendo inseridas na vida escolar, bem como o entendimento do seu papel na área de conhecimento tornando-se mais evidentes, colaborando assim, para a organização de um currículo integrado que sugere os limites disciplinares, lembrando-se da essência que é o ensinar através do brincar é muito prazerosa.

O educador, enfrenta os desafios do ensinar por meio de estratégias inovadoras, manifestadas numa direção sintonizada com mudanças qualitativas na relação com os alunos, é necessário a participação das famílias e da comunidade, o envolvimento dos outros professores da unidade escolar, dos funcionários, no uso e na percepção do espaço físico, na sociabilidade e na própria imagem da escola, muitos não conseguem ver essas atividades recreativas como conteúdo programático (SILVA, 2018).

O docente nunca pode esquecer o lado humano, muitas vezes, ele é mais importante do que o próprio conteúdo, algumas vezes a criança não aprende se estiver com problemas ou sentindo-se desacreditada, o professor deve estar aberto às mudanças, disposição esta que se ajusta na compreensão de que o direito à escolaridade é um bem, um legítimo patrimônio da humanidade que de forma alguma pode ser ameaçado por situações de violência nas escolas.

Fundamentando-se em Pillar (1996), os pais depositam inúmeras expectativas na vida escolar dos filhos, eles esperam que a escola posicione as crianças no mundo do conhecimento, que sejam educadas em um espaço acolhedor, que proporcione uma convivência de qualidade capaz de contribuir no desenvolvimento físico, cognitivo e emocional, fundamental para o desenvolvimento integral das crianças.

Espera-se que a relação com as famílias e comunidade seja embasada por meio de reflexões e ações éticas, para que os pais acreditem que as atitudes dos professores são as mais adequadas, é necessário fazer com que eles conheçam os valores nos quais se baseiam as decisões e atitudes tomadas dentro do ambiente escolar (PILLAR, 1996).

Saber das dificuldades, conhecer seus planos, seus medos e seus anseios, é preciso conhecer as características e particularidades que têm marcado a história daquela família, estas informações são dados que contribuem para a tomada de decisões e atitudes em relação às crianças, e isso pode ser percebido através das atitudes das crianças.

Cabendo ao educador muita perseverança e dedicação, continuando a ousar e a vencer os desafios de ensinar educando, o professor é responsável por manter a motivação e interação em sala de aula, ele é o que está mais próximo da criança, e,

dependendo do modelo adotado, pode exercer simultaneamente diversas funções para as quais são necessárias algumas competências e habilidades.

O professor precisa fazer a diferença na vida escolar de seus alunos, trabalhar com a pedagogia empreendedora, ajudando os alunos a desenvolver habilidades importantes para o futuro, como criatividade, autonomia, pensamento crítico, resiliência e capacidade de resolver problemas. Essa proposta, vai além da simples transmissão de conteúdos, incentivando os alunos a pensar de maneira inovadora e a se engajar.

### **3. CONCLUSÃO**

Este trabalho procurou iniciar uma reflexão acerca da importância das brincadeiras no espaço escolar e como elas contribuem para a construção de mundo por parte das crianças. Este artigo compreende que a escola é o espaço onde a verdadeira reflexão acontece, e deve-se estar cuidadoso a todos as ações que o aluno deposita ao “brincar”.

O referencial teórico utilizado para o desenvolvimento deste artigo foi proveniente da literatura especializada. Durante sua elaboração, analisou-se na prática informações teóricas adquiridas no decorrer das experiências das autoras como educadoras e pela vivência na educação infantil.

Portanto, não é demais mencionar que o principal responsável pela interação do processo continua sendo o ser professor, que depende dos envolvidos; o educador é, e continuará sendo o contato mais próximo do aluno, ele atua como mediador, orientando os alunos em suas descobertas e ajudando a criar conexões significativas entre os conteúdos e a vida deles, lembrando sempre do aluno como protagonista do processo ensino aprendizagem.

Sendo assim, a modernização da educação não é uma questão de adotar novas tecnologias, mas de compensar as práticas pedagógicas, a formação dos educadores e as metodologias de ensino, às vezes, uma simples caixa de papelão pode se transformar em um universo de criatividade.

Para que a função do educador se mantenha relevante e ininterrupta, é preciso que ele se engaje nesse processo de modernização, sendo um agente ativo

na incorporação das novas possibilidades tecnológicas de maneira reflexiva e consciente.

Destacando que cada aluno tem seu ritmo, é necessário criar um ambiente educacional inclusivo e eficaz, os adultos devem ajustar para que esse universo de aprendizagem possibilite que o aluno se expresse livremente, sem intervenção direta, descobrindo diversos materiais, suportes e situações, não deve tentar interpretar o brincar, ele deve fazer parte do contexto, com o passar do tempo esses conhecimentos vão se transformando.

O educador deve oportunizar aos alunos, contato com diferentes tipos de experiências e brincadeiras, para que elas descubram como conectar a teoria com a prática.

O docente é um mediador de conhecimentos, é ele que motiva as crianças a ousarem partindo de observações, despertando a curiosidade dos alunos por meio de perguntas que os levem a observar, investigar e refletir sobre o que está aprendendo, para que assim ajude-a a desenvolver um mundo de informações, moldando suas ideias e enriquecendo seus conhecimentos.

Sendo assim, o brincar é um mundo cheio de universos a serem desenvolvidos, faz parte da vida e do desenvolvimento de toda pessoa, sobre as implicações das práticas desenvolvidas pelo aluno, e que para este ambiente se torne produtivo, deve ser organizado para escrever a história de sua vida.

Alguns profissionais têm aptidão nata para Educação, que é uma profissão gratificante e que apresenta muitos desafios e que alguns professores dão vida aos conceitos trabalhados ao longo da trajetória profissional.

É necessário praticar a Pedagogia da confiança, da interação social para se ter um ambiente de aprendizado enriquecedor de forma a deixar claro que o brincar é exclusivamente referência para o infindável processo de aperfeiçoamento pessoal e coletivo, contribuindo para a formação de indivíduos mais criativos, colaborativos e conscientes de seu papel na sociedade.

Permitindo assim ao educador instigar a interdependência entre seus alunos por meio de circunstâncias compartilhadas, uma abordagem que fortalece a comunidade na sala de aula, por meio de brincadeiras que abarque o respeito com o outro, que apreciem o brincar, que promovam a cumplicidade, de maneira que os benefícios sejam disseminados para todos.

Ao professor cabe a tarefa de pensar em sugestões, como sendo um caminho que contribui para o alcance de seus ideais, os perfis das crianças são diferentes e complementares; as conclusões são de responsabilidade do professor, e os meios, representados pelas técnicas aplicadas em sala de aula, é preciso fazer diferente.

Desse modo, o educador deve mostrar o caminho que a criança irá explorar, até mesmo sobre a felicidade que irão encontrar em cada etapa, cheias de desafios e experiências, valorizando os saltos evolutivos.

Entende-se que o professor, imerso em suas atribuições, tenha clareza em quais áreas deve investir, considerando a decisão a ser tomada percebendo que os limites existem, mas todos os obstáculos podem ser quebrados quando existe amor pelo que se faz, não existe educação sem o comprometimento e dedicação do professor.

A escola é o local onde essa maneira criativa de aprendizagem se encaixa-se perfeitamente, pois ao brincar permite-se que os alunos explorem conceitos de maneira prática e interativa, estimulando a curiosidade e o universo de descoberta.

O espaço da sala de aula é onde as atividades propostas promovem o desenvolvimento da criança, é um ambiente que prepara para os desafios da vida, porém não precisa forçar esse aprendizado, este pode ser introduzido de forma prazerosa, proporcionando alegria e a vontade de aprender, não deixando de lado nenhuma criança, em especial aos que possuem alguma necessidade educacional especial, eles mantêm outro ritmo de aprendizado.

Compreende-se que enquanto educadores objetiva-se formar cidadãos criativos e conscientes de seus papéis na sociedade, almejando sempre o avanço nas questões ensino/aprendizagem, sendo preciso estar buscando novas estratégias como componente para melhorar a qualidade dos métodos de ensino.

O educador deve oferecer uma diversidade de brincadeiras, dando-lhes suporte e auxiliando para vencer os desafios que favorecem o crescimento e conquistem novos conhecimentos, não apenas enriquecendo o aprendizado, mas também criando um ambiente estimulante onde as crianças se sintam motivadas a explorar, aprender e crescer.

#### 4. REFERÊNCIAS

FERREIRA, A. B. de H. **Mini Aurélio**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

KISHIMOTO, T. M. O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

PILLAR, A.D. **Desenho e escrita como sistema de representação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

SÃO PAULO, Secretaria da Educação. **Currículo do Estado de São Paulo: Códigos e linguagens**. São Paulo: SEE, 2010.

SILVA, Daniela Moreira da. **A brincadeira é uma ferramenta pedagógica fundamental para a educação infantil, pois é uma atividade natural da infância que permite à criança aprender de forma prazerosa e espontânea**. Disponível em: <<https://www.repositorio.ufal.br/bitstream/riufal/4816/1/O%20brincar%20como%20ferramenta%20para%20o%20aprendizado%20formal%20da%20crian%C3%A7a%203A%20contribui%C3%A7%C3%B5es%20para%20pensar%20o%20ensino%20fundamental.pdf>>. Acesso em 03 de jan. de 2025.

VEIGA, Ilma Passos A. (org.) **Projeto Político pedagógico da escola: uma construção possível**. 17 ed. Campinas: Papirus, 2004.